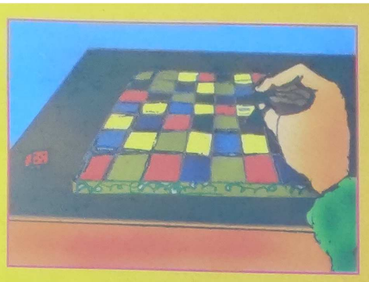


MLIN

Broj igrača

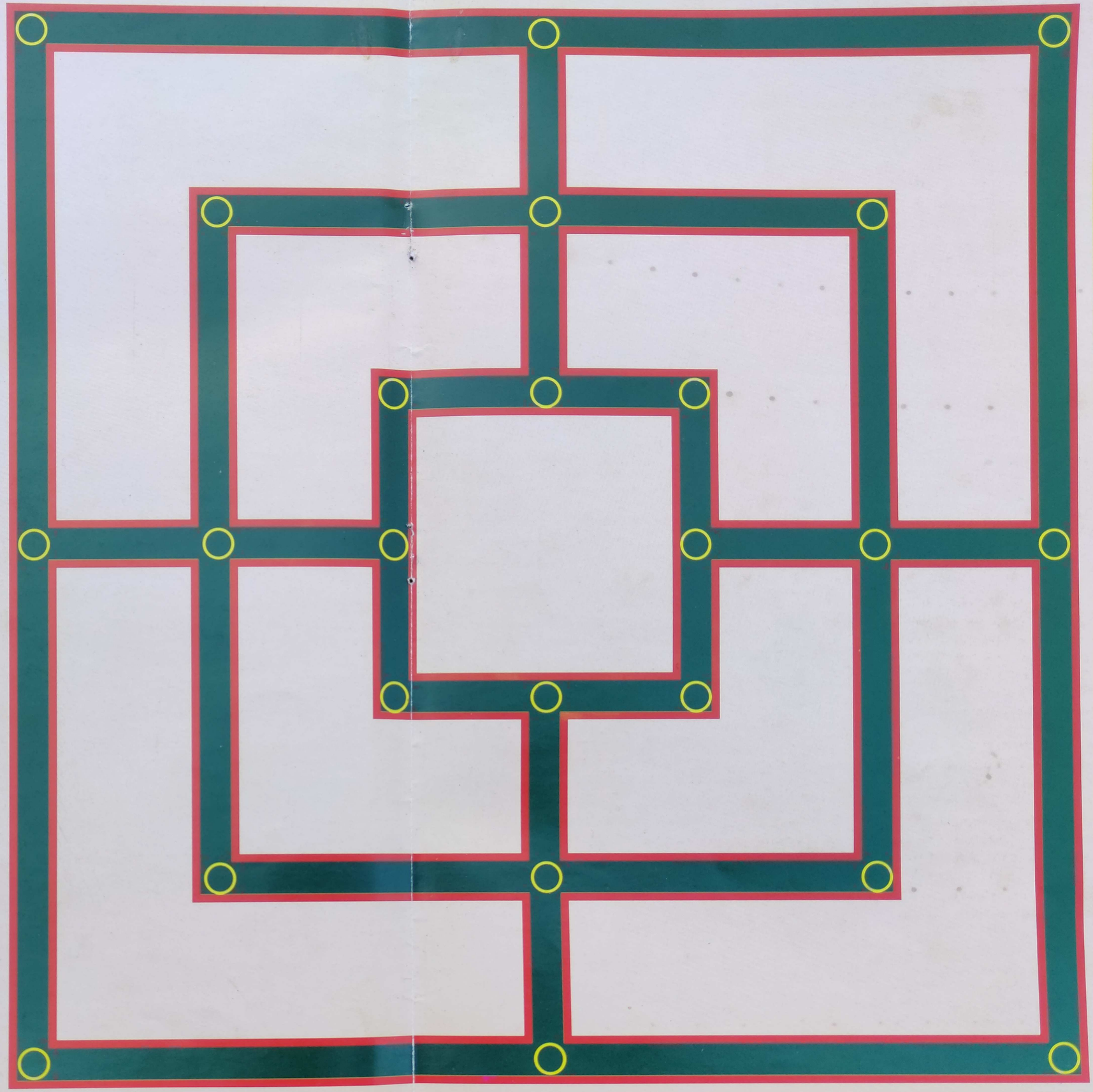
2

Potreban pribor

- po devet crnih i bijelih žetona ili isto toliko plastičnih čepova u dvije boje

Priprema i tijek igre

- Svaki igrač dobije 9 žetona iste boje, koji se nalaze sa strane, izvan polja igre.
- Na igraćoj plohi su ucrtana tri kvadrata, jedan unutar drugog. Njihove su stranice po sredini međusobno povezane crtama. Ukupno ima 16 crta različite duljine, a na svakoj crti na mjestu presjeka s drugim crtama postoje tri točke. Kad se na sve tri točke na istoj crti polože žetoni - nastaje mlin.
- Igra se odvija tako da igrači naizmjenično polažu po jedan žeton na jednu praznu točku prema vlastitom izboru. Svaki igrač pokušava složiti mlin tako da poreda tri žetona u red. Protivnik to pokušava spriječiti postavljajući svoje žetone između njegovih.
- Kad jedan igrač uspije složiti mlin, s ploče može ukloniti jedan protivnikov žeton - ali ne iz složenog mlina. Taj žeton trajno ispada iz igre.
- Kad su svi žetoni položeni na igraću plohu, igrači ih pomiču od točke do točke. Svaki igrač i dalje nastoji složiti svoj mlin i izbaciti protivnikov žeton.
- Kad jedan od igrača ostane sa samo tri žetona, on smije skakati na slobodnu točku, odnosno ne mora ići korak po korak. To mu olakšava blokiranje protivničkog mlina, a i zatvaranje vlastitog.
- Ako igrač kome su ostala tri žetona izgubi jedan od njih, igra je završena. Protivnik je pobijedio i smije mu uzeti sve žetone.
- Igra može završiti i ranije ako jedan od igrača blokira protivnikove žetone, odnosno zatvori njegov složeni mlin tako da više ne može micati svoje žetone. Igrač koji više ne može pomaknuti niti jedan svoj žeton - izgubio je igru. To se može dogoditi još kod postavljanja žetona na ploču, ako spretnim postavljanjem vlastitih žetona jedan igrač zatvori protivnika.



IGRA